

NAVEGAÇÃO DO TESTE



Mostrar uma página de cada vez
Terminar revisão

Iniciado em	Wednesday, 7 February 2018, 18:01
Estado	Terminada
Completo em	Wednesday, 7 February 2018, 18:32
Tempo gasto	30 minutos 58 segundos
Nota	5,0 num máximo de 5,0 (100%)

Pergunta 1

Respondida

Nota: 1,0 em 1,0

Considere que na célula E5 se registou:

$$=D5^2+8*D5$$

e que na célula D5 se registou o valor numérico 3,2 .

Indique o resultado que se observaria na célula E5.

Nota: no moodle insira o valor numérico utilizando o ponto decimal e não a vírgula, com duas casas decimais.

Resposta:

Pergunta 2

Respondida

Nota: 1,0 em 1,0

Considere que na célula B3 está registado o valor da variável x e que gostaria de calcular em B5 o valor de $4x^3 - 3/5$.

Selecione a expressão correta a inserir na célula B5.

Nota: Seleções erradas acarretam cotações negativas!

Selecione uma opção de resposta:

- a. $=4B3^3-3/5$
- b. $=(4*x^3-3)/5$
- c. $=4*B3^3-3/5$
- d. $=4x^3-3/5$
- e. $=4*x^3-3/5$

Pergunta 3

Respondida

Nota: 1,0 em 1,0

Considerando os seguintes três conjuntos de dados, selecione a(s) opção(ões) mais adequada(s) (**respostas erradas penalizadas!**):

Conjunto A		Conjunto B		Conjunto C	
Abcissas	Ordenadas	Abcissas	Ordenadas	Abcissas	Ordenadas
0	13	Janeiro	131	10	52,1
11	44	Fevereiro	207	100	37,4
2	16	Março	190	110	-18
3	33	Abril	250	150	15,3
4	268	Maior	302	1000	12,9
5	235	Junho	205	1100	70,7

Selecione uma ou mais opções de resposta:

- a. Para representar graficamente o conjunto B usaria um gráfico de dispersão.
- b. Para representar graficamente o conjunto C usaria um gráfico de barras e para o conjunto A usaria um gráfico de dispersão.
- c. Para representar graficamente o conjunto C usaria um gráfico circular.
- d. Para representar graficamente o conjunto B usaria um gráfico de barras e para o conjunto C usaria um gráfico de dispersão.

Pergunta 4

Respondida

Nota: 1,0 em 1,0

A Lusólia é um país apaixonado pelo futebol, que tem 36 clubes desportivos com esta prática.

Na imagem seguinte pode ver a folha de Excel onde se irão registar os resultados semanais do campeonato de futebol da Lusólia (para facilitar, omitimos algumas linhas):

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										
42										
43										
44										
45										
46										
47										
48										
49										
50										
51										
52										
53										
54										
55										
56										
57										
58										
59										
60										
61										
62										
63										
64										
65										
66										
67										
68										
69										
70										
71										
72										
73										
74										
75										
76										
77										
78										
79										
80										
81										
82										
83										
84										
85										
86										
87										
88										
89										
90										
91										
92										
93										
94										
95										
96										
97										
98										
99										
100										

Imagine que se preencheu a tabela acima com os dados relativos até à 3ª Jornada do Campeonato.

Imagine que na célula C3 se registará o nome de um clube.

Escolha a(s) afirmações verdadeira(s). **A escolha de opções incorretas será penalizada!**

Selecione uma ou mais opções de resposta:

- a. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicada a **pontuação do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;C9:J44;8;Falso)**.
- b. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicado o **número de empates do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;D9:J44;3;Falso)**.
- c. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicada a **pontuação do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;C9:J44;9;Falso)**.
- d. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicada a **pontuação do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;C9:J44;8;Verdadeiro)**.
- e. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicado o **número de empates do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;C9:J44;4;Falso)**.
- f. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicado o **número de empates do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;C9:J44;4;Verdadeiro)**.
- g. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicada a **pontuação do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C3;C9:J44;8;Verdadeiro)** e ordenamos a tabela C9:J44 alfabeticamente, a partir da coluna C.
- h. Se se pretender programar a célula F3, de modo a que aí seja indicada a **pontuação do clube** registado na célula C3, na célula F3 registamos **=procv(C9:J44;C3;8)**.

Pergunta 5

Respondida

Nota: 1,0 em 1,0

Imagine que pretende programar a função xpto(...) em VB. A função xpto devolve o máximo valor inteiro que não excede um terço do argumento.

Assim, p.ex., xpto(17,3) = 5, uma vez que $17,3/3 = 5,7666$ e o maior inteiro que não excede esse valor é 5.

Escolha a(s) opções correta(s). **Escolhas incorretas serão penalizadas!**

Selecione uma ou mais opções de resposta:

- a. No editor começamos por definir **Function xpto()**
- b. No editor começamos por definir **Function xpto(valor)**
- c. Em seguida, definimos **xpto = Int(valor / 3)**
- d. Em seguida, definimos **xpto = Integer(valor / 3)**
- e. Em seguida, definimos **valor = Int(valor / 3)** e já está!
- f. A finalizar, escrevemos **End Function xpto** e já está!
- g. A finalizar, escrevemos **End Function** e já está!